

INHALTSVERZEICHNIS

KAP. 1	: Geschichte und Konzept	
KAP. 2	: Inbetriebnahme des Spiels	
KAP. 3	: Erstes Menue	
	3.1 - ein neues Abenteuer beginnen	
	3.2 - Wiederaufruf des Inhaltsverzeichnisses	
	3.3 - Geschichte der Helden	
	3.4 - Einstellung des Bildschirms	
KAP. 4	: Ein Abenteuer beginnen	
	4.1 - Auswahl der Mitspieler	
	4.2 - Kreation neuer Personen	
	4.3 - Ausdruck einer Person	
KAP. 5	: Gold ist im Spiel	
	5.1 - die Ikonen	
	5.2 - die ablaufenden Menues	
	5.3 - die Funktionstasten	
	5.4 - die 20 moeglichen Aktionen	

KAP 1 : Die Geschichte

Sie, Angestellter in einer Bank, ehemaliger Armeepilot, sind mit einer der dynamischsten Archaeologin ihrer Generation verheiratet.

Sie arbeitet an einem unglaublichen Projekt, welches von allen abgelehnt wurde ; sie wollte beweisen, dass bestimmte alte Zivilisationen durch die schwarze Magie (genannt : The Black powers) und nicht durch die traditionelle Logik beherrscht wurden.

Eines Tages entschliesst sie sich, nach Mexiko zu fliegen, wo anscheinend ein sehr altes Zepher gefunden wurde, welches die Macht besitzt, den Blitz anzuziehen, jedoch ohne den geringsten Schaden anzurichten.

Nicht sehr ueberzeugt von der ganzen Sache, fahren Sie sie zum Flughafen Orly, wo sie den Flug 637 nach Mexiko nimmt.

Am naechsten Morgen erfahren Sie durch einen Anruf, dass Ihre Frau mit dem Zepher zurueckkehren wird.

Zwei Tage spaeter taucht wie aus dem Nichts ein Schatten an der Wand auf, der Ihnen, ohne das geringste Geraeusch zu verursachen, zu sagen scheint : "Die Schuld ist abgegolten, die Macht muss zurueckkehren."

Voellig panisch laufen Sie anschliessend auf die Strasse hinaus, um von Ihrer unglaublichen Vision zu berichten.

Beim Herauskommen lesen Sie in einer auf dem Boden liegenden Zeitung :

**MYSTERIOESES VERSCHWINDEN IM BERNUDA DREIECK. MEHR ALS 300
VERMISSTE DES FLUGES 21...**

Nein, nein, das ist nicht moeglich ; Ihre Frau kam nicht mit diesem Flug zurueck.

Von einem Gefuehl der Rache geleitet, fahren Sie auf die Insel Gimederis, wo Sie sich eine Cessna mieten, um an der Suche teilzunehmen.

Waehrend Sie die obere Wolkendecke ueberfliegen, bemerken Sie einen schwarzen Fleck ; als Sie naeherkommen, saugt Sie eine unheimliche Kraft in eine Art riesigen Tunnel, an dessen Ende der Schein eines intensiven roten Lichtes zu sehen ist.

Etwas spaeter wachen Sie, mit einem fuerchterlichen Summen im Schaedel, an einen Springbrunnen gelehnt, auf.

Hier faengt ein verruecktes Abenteuer an, in dem es keine Logik gibt, sondern in welchem ein Zauberer den Ton angibt!

Hierfuer stehen Ihnen 3 Mitspieler zur Verfuegung, diese ebenfalls beunruhigt durch das Verhalten der gemeinen Person.

Deren Macht sowie die Ihre werden voher festgelegt, so wie in einem Rollenspiel.

KAP 3 : Inbetriebnahme des Spiels

. Hinweise

- Um den Bildschirm benutzen zu koennen, muss irgendeine Hardware, die an die Verlaengerung angeschlossen ist, herausgezogen werden.
- Benutzen Sie niemals eine Kopie des Spiels, auch nicht dann, wenn es sich um eine Sicherheitskopie handelt ; das Schutzsystem wuerde die Kopie sofort erkennen und dadurch den Lesekopf automatisch aus der Linie bringen.

. Also los

- Ausschalten des Geraetes und nach einigen Sekunden wieder einschalten
- LOAD":":8,1 schreiben und RETURN druecken
- Der "drive" beginnt zu laufen und danach muss das Wort ORD1LOG1C auf dem Bildschirm erscheinen.
Falls die rote Lampe des "drive" blinkt: ausschalten und wieder einschalten, anschliessend neu beginnen.
- Bei Beginn der Musik oder Erscheinen des Textes den Knopf des "Joystick" (port 2) druecken, um weiterzumachen.

KAP 3 : Das Hauptmenue

Nach der Praesentation haben Sie 4 Auswahlmoeglichkeiten :

3.1 : ein neues Abenteuer beginnen

Diese Auswahlmoeglichkeit nimmt den Hauptteil des Programmes in Anspruch, welches die Auswahl der Personen ermoeglicht (dieser Teil wird im Kap. 4 noch eingehender behandelt)

3.2 : Wiederaufruf der Praesentation

Dies erlaubt Ihnen, die gesamte Praesentation noch einmal anzuschauen

3.3 : Vorwort/Heldengeschichte

Dieser Teil ermöglicht Ihnen, die Geschichte des 1. Kapitels mit der dazugehoerigen Stimmung noch einmal zu lesen.

3.4 : Einstellen des Bildschirms

Auf dem Bild finden Sie mehrere Paletten, die Sie ueber die technische Einstellung des Bildschirms informieren, um somit einen maximalen Effekt der Zeichnungen von "NO" zu erzielen.

KAP 4 : Beginn eines Abenteuers

4.1 : Auswahl der Mitspieler

Um ein Abenteuer zu beginnen, muessen Sie 3 Mitspieler auswaehlen, die Ihnen bei Ihren Nachforschungen helfen. Waehlen Sie in dem erscheinenden Menue "Auswahl einer Pers." Jetzt koennen Sie eine der vorbestimmten Personen von der auf dem 2. Teil des Bildschirms erscheinenden Liste auswaehlen.

Ist die Person gewaehlt (durch Druck auf den Joystick), erscheint sie auf der oberen Liste links.

Um die restlichen Personen auszuwaehlen, ist nach der gleichen Methode zu verfahren.

4.2 : Kreation seiner eigenen Personen

Ebenfalls koennen Sie Ihre eigenen Personen kreieren, und zwar durch die Auswahl : "Definition einer Person".

Ist die Auswahl aktiviert, erscheint ein sogenannter "Definitions-Bildschirm" und es wird nach dem Namen der zu kreierenden Person gefragt. Geben Sie diesen an und druecken Sie anschliessend "RETURN".

Danach koennen Sie die betreffenden Auswaehlen durch Auf- und Abbewegen des Joystick treffen.

Um die ausgewaehlte Eigenschaft zu aendern, sind die Richtungen "Rechts" und "Links" zu benutzen.

Es ist ebenfalls moeglich, den Namen einer Person zu aendern, und zwar, indem man den Pfeil auf den entsprechenden Namen plaziert und dann auf den Joystick drueckt, waehrend man diesen gleichzeitig nach rechts und links bewegt.

Nach Beendigung der Kreation muessen Sie auf den Knopf des Joysticks druecken, um wieder ins Hauptmenue zurueckzukehren.

4.3 : Ausdruck einer Person

Falls Ihnen eine Person nicht gefaellt, koennen Sie diese durch die Auswahl "Streichen einer Person" annullieren oder ihre Charakteristiken durch "Ausdruck einer Person" aendern. Die Ausdruckstabelle ist genauso zu handhaben wie die Kreation der Buchstaben.

KAP 5 : Waehrend des Spiels

Nach der im vorhergehenden Teil des Menues getroffenen Auswahl "ein Abenteuer beginnen" beginnt nun der eigentliche Teil, naemlich das Spielen selber.

5.1 : Die Ikonen

Der Bildschirm ist in 2 Partien aufgeteilt : eine graphische und eine mit Text. Im Textteil sehen Sie links 6 Ikonen. Von jetzt an beschreibt alles das, was in Anfuehrungszeichen steht die Abbildungen.

5.1.1 : Kartei



Die Ikone verweist auf ein Fenster, um den entsprechenden Teil zu schuetzen oder zu laden. Waehlen Sie zuerst die Nummer der Kartei und druecken Sie dann auf "laden" oder "sichern".

5.1.2 : Aktion



Nach Druck auf den Knopf des Joysticks erscheint ein Fenster mit 20 neuen Ikonen. Diese stellen die meoeglichen Aktionen gegenueber den Personen dar und werden spaeter im Kapitel noch naeher beschrieben.

5.1.3 : Gehen



Nach Auswahl dieser Ikone befindet sich der kleine Pfeil im graphischen Teil und beginnt zu blinken. Sie koennen nun auf irgendetwas in der Zeichnung zeigen und dann auf den Knopf druecken ; soweit moeglich, bewegt sich die Person dann in die ausgewaehlte Richtung.

5.1.4 : Personen



Diese Auswahl ermöglicht es Ihnen, die Personen in Ihrer Naehе zu sehen.

5.1.5 : Bestandsverzeichnis



Dies ermöglicht es Ihnen, die Objekte sichtbar zu machen, die Sie bei sich tragen.
Wenn Sie eines dieser Objekte auswählen, erscheint auf dem Bildschirm eine entsprechende Zeichnung.

5.1.6 : Liste



Die hier angegebene Liste beschreibt die Objekte, die sich in Ihrer unmittelbaren Umgebung befinden (falls eine Auswahl zu treffen ist : Anwendung der gleichen Methode wie beim Bestandsverzeichnis)

5.2 : Die vorhandenen Menues

Ganz oben im Textteil sind auf weissem Grund 4 Woerter zu sehen : es handelt sich dabei um die ablaufenden Menues.
Um diese zu aktivieren, muessen Sie unter das gewuenschte Menue gehen und auf den Knopf des Joysticks druecken.
Waehrend des Drueckens in die gewuenschte Zeile hinuntergehen und den Knopf anschliessend loslassen.

5.2.1 : Auswahlen

- Auto-inv : falls Sie den Antoinventar einstellen wollen ;
Wenn dieser eingestellt ist, endet jede Ihrer Aktionen automatisch in einem allgemeinen Bestandsverzeichnis (Inventar, Liste, Personen und moegliche Richtungen).
- Pause : hier koennen Sie eine Pause in dem laufenden Teil kreieren.
- Verfolgung : diese Auswahl ermöglicht Ihnen die automatische Verfolgung in derselben Art und Weise wie fuer den AUTOINVENTAR.
wenn eine der 4 Personen sich bewegt, folgen die 3 anderen automatisch nach.
- Verlassen : Verlassen des Spiels.

5.2.2 : Spieler

In diesem Menue steht Ihnen eine der 4 Personen zur Verfuegung.

Wenn die ausgewaehlte Person nicht "Sie" selber sind, d.h., der Held, sondern eine der 3 Gehilfen, veraendert sich der Bildschirm und der Textteil bewegt sich nach oben, um den Zeichnungen Platz zu machen.

5.2.3 : Hilfen

- Informationen : gibt Ihnen von Zeit kleine Texthilfen.
- Status quo : informiert Sie über den derzeitigen Zustand der Person (Staerke, Kraft ...).
- Karte : Zeigt Ihnen die Karte der jeweiligen Gegend.
ACHTUNG ! Sie wurde von einem Dorfbewohner gemacht, bei denen es bekanntlich oft an Praezision mangelt.
- Foto Person : zeigt das Foto des Monsters oder einer Person ganz in Ihrer Naeh.

5.2.4 : Richtungen

Dieses Menue gibt Ihnen die 4 Himmelsrichtungen an (Nord, Sued, Ost, West) ; es ist nun an Ihnen, die richtige auszuwaehlen.

5.2.5 : Tropfen

Der Tropfen erlaubt es Ihnen, den beschreibenden Text wiederaufzurufen, falls ein Fenster diesen verdecken sollte.

5.3 : Die Funktionstasten

Manche Tasten sind dazu bestimmt, die Ergonomie des Spiels zu erhoehen. Hier die Liste :

- F1 : allgemeiner Inventar
- F2 : Autoinventar
- F3 : Status quo
- F4 : Auto-Verfolgung
- F5 : reingehen/rausgehen
- F6 : weitergehen
- F7 : Aktionsmenue
- F8 : Kartei

1,2,3,4 : Wechsel der Personen
CRSR : Richtung (N,S,O,W)
All diese Funktionen entsprechen einer Ikone im ablaufenden
Menue.

5.4 : die 20 moeglichen Aktionen (Siehe Anlage)

1. Tuer : oeffnen einer Tuer
2. Schloss : Enriegelung einer Tuer
3. Teller : etwas essen
4. kaputtes Objekt : ein Objekt kaputtmachen
5. 2 Schwerter : ein Monster bekaempfen
6. Arm + Objekt : etwas bewegen
7. Bett : schlafen
8. Pergament : etwas lesen
9. Leiter : hinauf- oder hinabsteigen (je nach dem)
10. 2 Objekte : etwas kaufen
11. Flamme : ein Objekt anzuzenden
12. Mund : sprechen (normalerweise guten Tag sagen)
13. Hand + nach aussen zeigender Pfeil : einen Gegenstand nehmen
14. Hand + nach innen zeigender Pfeil : einen Gegenstand hinlegen
15. Objekt + ? : etwas untersuchen
16. Kaestchen + Pfeil : einen Gegenstand in einen anderen tun
17. Auge : einen Gegenstand verhexen
18. Blitz : jemanden verhexen
19. Schaufel : etwas graben
20. Tuer + Pfeil : rein- oder rausgehen

* *VIEL GLUECK !* *

LANKHOR
2, rue de la Gare
MILLEMONT
78940 LA DUEUE-LEZ-YVELINES
Tel. : 34.86.45.91 ou 43.82.26.86 ou 45.45.02.42

ANNEX - ANLAGE

1



8



15



2



9



16



3



10



17



4



11



18



5



12



19



6



13



20



7



14

